

ライトボット図鑑をつくろう！ 5/9

本時の目標

工夫してステージを設計し最短のプログラミングを考える。

本時の評価

工夫してステージを意欲的に設計し、最短のプログラミングを考える事ができた。

(発言・ワークシート⑤)

本時の展開

	学 習 活 動	学習指導上の留意点
導 入	1. 前時の活動を振り替える 2. めあての確認。 工夫してチャレンジステージを設計し紹介しよう。 3. 学習活動を確認する。	前時で交流したアイデアを本時の活動に生かすことができるよう想起させる。 本時のめあてを確認させる。 本時のゴールが読み手の事を考えた AR (Augmented Reality 拡張現実) 動画の作成であると知らせる。
展 開	4. 自分の設計したステージの紹介文を作成する。 プロシージャ(変数)の説明を考える。 5. 本時の感想を書く。	伝えたい事が伝わるように短くわかりやすい内容を意識した紹介文を作らせる。 (ワークシート⑤) グループで協力し紹介文をもとに紹介動画を作成し AR データとして保存する。 友達のアイデアに感心を持ち良いところは取り入れるように促す。
ま と め	6. 感想を発表する。 7. 次時の活動を確認する。	自分の感想との違いや共通点に気づかせる。 次時では、「ライトボット図鑑」の組み立て表を作る。